

## ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СПЕКТАКЛЯХ МУЗЫКАЛЬНОГО ТЕАТРА: ЗНАЧЕНИЕ И ПРИМЕНЕНИЕ

*В. М. Чигилейчик, магистр искусствоведения  
Белорусской государственной академии искусств*

В современном мире компьютерные технологии получили широкое распространение во всех сферах деятельности человека, в т. ч. культуре и искусстве. Активную эстетическую позицию инновационные технологии занимают и в театральной среде. Их достижения современный театр использует в основных компонентах, составляющих постановочный процесс: создании эскизов декораций и костюмов, а также в воплощении сценографического решения спектаклей.

Благодаря новейшим разработкам компьютерной графики художники-сценографы могут экспериментировать с пространством, создавать неожиданные образы, не используя материальных декораций. Особенно актуально использование современных технологий и спецэффектов на сцене музыкального театра, где зрелищность постановки является необходимым компонентом.

Прежде чем перейти к анализу использования 3D- и 4D-технологий на сцене музыкального театра, следует определить само их понятие. 3D-моделирование – это процесс создания трехмерной модели объекта. Задача 3D-моделирования – разработать визуальный объемный образ желаемого предмета. При этом модель может как соответствовать объектам из реального мира, так и быть полностью абстрактной.

Что же касается технологий 4D, то этот термин был введен Кристианом и Филиппом Лош в 1990 г. Он имеет маркетинговый характер, описывающий комбинацию 3D-кино и физических эффектов. Зрители могут ощущать движение кресел, ветер, дым, брызги воды, запахи.

3D-технологии ассоциируют с кинематографом (первый 3D-фильм «The power of love», режиссера Н. Деверича был

представлен в 1922 г.), но сегодня они занимают активные позиции и на театральной сцене. Световое оформление, использование экранов и различных видеопроекций в современном спектакле становится одним из главных средств художественной выразительности. Использование новых технологий позволяет нетривиально оформить сцену и создать многомерное пространство.

Специфичность постановки музыкальных жанров подразумевает наличие на сцене феерического зрелища, что дает огромное поле для деятельности в 3D- и 4D-технологиях. В настоящее время на территории постсоветского пространства активное внедрение 3D- и 4D-эффекты получают в театральных проектах в России и Украине. Ярким примером 3D-мюзикла можно считать постановку «Пола Негри», поставленную в Театре Российской Армии Я. Юзефовичем.

«“Пола Негри” не совсем актерский мюзикл, скорее, технологический: 50 % нагрузки в этом шоу лежит на 3D-эффектах. Но поскольку мюзикл поставлен Янушем Юзефовичем, который не терпит неправды на сцене, то в нем все артисты работают по-настоящему» [1].

Использование в мюзикле 3D-декораций позволяет сделать более частыми и эффектными смены пространства. Новым неожиданным средством выразительности 3D- и 4D-технологии выступают при постановках балета, где наличие объемных масштабных декораций невозможно, а пустое пространство является необходимой частью. Опыт применения компьютерных инноваций произошел в спектаклях «Жизель» и «Лебединое озеро» Мариинского театра (постановщик трансляции Р. Макгиббон). Тысячи зрителей со всего мира увидели прямую трансляцию в формате 3D-постановки.

Хотелось бы упомянуть также о масштабной украинской постановке по произведению Джузеппе Верди «Дон Карлос» (Национальный академический театр оперы и балета Украины им. Т. Шевченко, режиссер А. Соловьяненко, 2012 г.) «В каждом из трех действий пышные декорации и освещение дополняются видеопроекциями. Проекция на

декорации леса создает эффект трепещущей на ветру листвы. Обратная проекция изображения большой луны на экран в глубине сцены позволила разместить перед ней другую декорацию-ограду, сохраняя впечатление настоящего ночного неба. Огромная видеопроекция пылающего огня на закрытый занавес перед вторым актом создавала не только визуальный эффект, но и зловещее, тревожное настроение» [2].

На примере данной постановки можно сделать вывод, что внедрение инновационных компьютерных технологий не только не идет в разрез с эпохой материала, лежащего в основе спектакля, но и наоборот, позволяет передать нужную атмосферу и без наличия каких бы то ни было декораций правдоподобно и зрелищно отобразить место действия, что на сегодняшний день будет интереснее для зрителя.

Также ряд преимуществ для постановок имеет 3D-маппинг (от английских слов “видео” и “отражение”). Это творческий и одновременно высокотехнологичный процесс создания и проецирования 3D-изображений на любые объемные, рельефные объекты или искусственно созданную объемную конструкцию. Видеопроекция возможна как на статичный объект, так и на находящийся в движении» [3].

В Беларуси данное явление в театральной сфере пока еще новое. Это дает постановщикам уникальную возможность создать оригинальный спектакль: новогоднюю сказку, фантастическую мистерию или невероятное по своему исполнению шоу.

Использование 3D-маппинга вместо декораций значительно облегчает их смену и демонтаж во время гастрольной деятельности театра. Это позволяет сделать масштабные музыкальные постановки мобильными и удобными в эксплуатации за пределами своей сценической площадки, а простота управления такой виртуальной декорацией позволит специалистам, разрабатывающим контент, быстро обучать персонал театра управлению 3D-маппингом.

На современном этапе развития сценографические образы спектаклей музыкального театра Беларуси довольно

консервативны. Особенно это касается постановок Белорусского государственного академического музыкального театра, т. к. в Большом театре оперы и балета Республики Беларусь уже есть определенные внедрения инновационных компьютерных технологий в пространственное решение некоторых спектаклей (например, спектакль «Летучий голландец», режиссер Ханс-Йоахим Фрай, 2013 г.). Влияние на это оказывает техническая оснащенность театра. К сожалению, на данный момент Белорусский государственный академический музыкальный театр не имеет технической базы, достаточной для использования в сценографии своих спектаклей 3D- и 4D-технологий. Компьютерное оснащение сводится к использованию в спектаклях задней и фронтальной проекции. Но если рассматривать феномен использования 3D- и 4D-эффектов в дальнейшем, то эстетика музыкального театра Беларуси подразумевает их активное применение.

Но все же следует заметить, что технологии 3D и 4D не являются совершенным, принятым всеми средством сценической выразительности, т. к. следует учесть также физиологический фактор. Медицинские исследования показали, что формат 3D противопоказан для просмотра беременным женщинам и детям. Поэтому при оформлении детских спектаклей современными инновационными технологиями не следует злоупотреблять.

Подводя итоги, хотелось бы сказать, что инновационные технологии в современной сценографическом искусстве позволили сформировать новую культуру сценографии, внедрив полюбившиеся современной зрительской аудитории технологии 3D и 4D. Современные компьютерные инновации позволяют зрителю примерить на себя роль участника сценического действия. Принцип интерактивности как форма совместного творчества постановщиков и зала модернизирует произведение театрального искусства, помогает ему принять новую неожиданную форму.

Такие зрелищные жанры музыкального театра, как мюзикл, балет, опера являются благодатной почвой для внед-

рения и апробирования в своей сценографии технологий 3D и 4D. Однако, чтобы использовать данные ноу-хау, нужна солидная материальная база и определенная обеспеченность сценического пространства необходимым оборудованием. Но если рассматривать внедрение данных компьютерных технологий как перспективный феномен, он имеет право на существование в эстетике музыкального театра Беларуси.

1. Бумага Медиа [Электронный ресурс] / «Технологии – это завлечуха»: команда мюзикла «Пола Негри» – об экспериментах с 3D в театре. – Режим доступа: <http://paperpaper.ru/pola-negri/>. – Дата доступа: 02.03.2019.

2. LIGHTCONVERSE [Электронный ресурс] / Портфолио. – Режим доступа: <http://lightconverse.ua/wp/cat/portfolio/theatre>. – Дата доступа: 03.03.2019.

3. «Дизайн Досье» [Электронный ресурс] / 3D MAPPING. – Режим доступа: <http://3dday.ru/services/3d-mapping/>. – Дата доступа: 03.13.2019.

## **ВЫЯЎЛЕНЧЫ ЛЕТАПІС ГЕРАІЧНАЙ НАРОДНАЙ БАРАЦЬБЫ Ё ГАДЫ ВЯЛІКАЙ АЙЧЫННАЙ ВАЙНЫ**

*Р. Ф. Шаура, доктар мастацтвазнаўства, прафесар,  
загадчык кафедры народна-дэкаратыўна прыкладнога мастацтва  
Беларускага дзяржаўнага ўніверсітэта культуры і мастацтваў*

З першых дзён Вялікай Айчыннай вайны ўсе віды мастацтва пераўтвараліся ў адзін з самых дзейсных сродкаў ідэалагічнай зброі. Плакаты, лозунгі, баявыя лісткі жыва адгукаліся на падзеі часу, уздымалі дух народа ў часы цяжкіх выпрабаванняў, узмацнялі баявой парыву і веру ў перамогу над агрэсарам. Мастацтва было падпарадкавана адзінай мэце – вызваленню ад фашысцкіх захопнікаў. Свой значны ўклад у гэту вялікую справу ўнесла і творчасць прафесійных і самадзейных мастакоў-партызан.